



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA FACULDADE DE TECNOLOGIA E
CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS**

TUI SEGALL CARON

**A Construção do Personagem Principal no Filme “Clube da Luta”: a
dissociação e a integração em um personagem duplo.**

BRASÍLIA

2015

TUI SEGALL CARON

**A Construção do Personagem Principal no Filme “Clube da Luta” ”: a
dissociação e a integração em um personagem duplo.**

Monografia final de curso, requisito para obtenção do
título de tecnólogo em Produção Audiovisual,
ministrado no Centro Universitário de Brasília –
UNICEUB.

Orientadora: Carolina Assunção

BRASÍLIA

2015

TUI SEGALL CARON

**A Construção do Personagem Principal no Filme “Clube da Luta”: a
dissociação e a integração em um personagem duplo.**

Monografia final de curso, requisito para obtenção do
título de tecnólogo em Produção Audiovisual,
ministrado no Centro Universitário de Brasília –
UNICEUB.

Orientadora: Carolina Assunção

BRASÍLIA, NOVEMBRO DE 2015

BANCA EXAMINADORA

Profa. Carolina Assunção
Orientadora

Prof. (a)
Examinador (a)

Prof. (a)
Examinador (a)

AGRADECIMENTOS

“Agradeço a Deus e aos Orixás, parei no meio do caminho e olhei para trás.”

Mano Brown/ Racionais MC's – A Fórmula Mágica da Paz

Se fosse agradecer, olharia o passado como um milagre, uma encruzilhada em ruas de asfalto ainda quente pelo feitiço da esperança.

A obra inacabada do poeta sem cor.

Se fosse olhar, dirigiria minha cabeça ao começo, certo na incerteza.

Se fosse encruzeilhar, faria um círculo com meus passos cinzentos.

Se fosse asfaltar, criaria o terreiro onde brincam as almas.

Se fosse esquentar, seria para trair o sentido das coisas.

Se fosse fazer, traria o amor de volta às cidades do pecado.

Se fosse esperar, cantaria até renascer no mesmo lugar de sempre.

Se fosse inacabar, daria cabo do acabado.

Se fosse poetizar, limparia os olhos e escreveria algo que não pudesse ser lido.

Se fosse colorir, pensaria em música.

Mas não posso fazer nada disso, pois eu sou a infinita ausência de tudo.

Tui Segall Caron

**Dedico este trabalho a todos aqueles que vencem a si mesmos, segundo
após segundo.**

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar o filme “Clube da Luta”, levando em conta aspectos sociológicos, psicológicos, mitológicos, e de narrativa visual e cinematográfica. Para este fim, foram pesquisados autores que teorizam sobre essas áreas da ciência e comunicação, sendo desenvolvida uma interpretação de conceitos, e uma reflexão nessas bases.

Palavras-chave: Cinema. Clube da Luta. David Fincher.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Jack</i> e <i>Tyler</i> lado a lado.....	22
Figura 2: <i>Tyler</i> joga ácido em uma das mãos de <i>Jack</i>	25
Figura 3: A queimadura.....	27
Figura 4: <i>Jack</i> e <i>Tyler</i> fabricando bombas.....	29
Figura 5: <i>Tyler</i> mostra sua cicatriz.....	29
Figura 6: Depois da queimadura.....	29
Figura 7: <i>Jack</i> ouvindo <i>Tyler</i>	38
Figura 8: <i>Tyler</i> expondo suas opiniões.....	38
Figura 9: O bar onde <i>Jack</i> e <i>Tyler</i> se encontram.....	39
Figura 10: Diálogo na casa aos pedaços.....	42
Figura 11: <i>Tyler</i> dirige na chuva.....	51
Figura 12: <i>Jack</i> discute com <i>Tyler</i>	51
Figura 13: O carro desgovernado.....	52
Figura 14: <i>Tyler</i> aguarda a explosão dos prédios.....	62
Figura 15: <i>Tyler</i> é confrontado.....	62
Figura 16: <i>Jack</i> prestes a atirar em si.....	63
Figura 17: <i>Jack</i> e <i>Marla</i> no momento final.....	63

SUMÁRIO

. 1. INTRODUÇÃO.....	10
. 2. REFLEXÕES TEÓRICAS	13
. 3. METODOLOGIA.....	14
. 3.1. Metodologia de análise fílmica.....	16
. 3.1.1. Sociedade de consumo.....	18
. 3.1.2. A Transformação do personagem por meio da loucura.....	18
. 3.1.3 O Fenômeno do duplo.....	19
. 4. ANÁLISE FÍLMICA.....	20
. 4.1. Sobre os recursos narrativos e de montagem.....	22
. 4.2. A Transformação do personagem por meio da loucura.....	23
. 4.2.1. Dor.....	24
. 4.2.2. Ritual de passagem.....	25
. 4.2.3. Ambiente e elementos visuais.....	27
. 4.3. Sociedade de consumo.....	30
. 4.3.1. Narrativa – Ação.....	30
. 4.3.2. Discurso verbal - Análise do diálogo.....	31
. 4.3.3. Ambiente.....	36
. 4.3.4. Elementos visuais.....	37
. 4.4. O personagem duplo.....	39
. 4.4.1. Análise de sequência.....	43
. 4.4.2. Discurso verbal.....	49
. 4.4.3. Narrativa.....	49
. 4.4.4. Ambiente.....	49
. 4.4.5. Elementos visuais.....	50

. 4.5. O Final – conclusão da análise fílmica.....	52
. 4.5.1 Narrativa.....	53
. 4.5.2. Discurso Verbal – Análise dos diálogos.....	54
. 4.5.3. O duplo.....	59
. 4.5.4. Sociedade de consumo.....	60
. 4.5.5. Elementos visuais.....	60
. 4.5.6 Análise conceitual.....	61
. 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	63
. 6. REFERÊNCIAS.....	64

1. INTRODUÇÃO

“Clube da Luta” é um filme de produção norte americana, de 1999, de 135 minutos de duração, cujo título original é Fight Club, dirigido pelo, também norte americano, David Fincher. O roteiro do filme foi adaptado do romance homônimo de Chuck Palahniuk, publicado em 1996.

David Fincher, diretor e produtor cinematográfico, tem como principais trabalhos: “Seven”, de 1995; “Fight Club”, de 1999; “Zodíaco”, de 2007; “O Curioso Caso de Benjamin Button”, de 2008.

O filme transita entre duas questões essenciais: a existencialista, no que se refere ao sítio do ser humano em um mundo dualista e objetivamente pessimista, e a profundidade psicológica do homem, que trata o ser, ou personagem, como palco de filosofias e fixações imateriais, onde cabe a reflexão.

Em aspectos narrativos, a condução do personagem principal, e narrador, é delineada por um espaço claustrofóbico da experiência cotidiana. Nessa situação, a realidade pode ser facilmente confundida com a ilusão. Fala-se exatamente sobre o espaço mental, e de como as várias interpretações do “eu”, e os lados obscuros das identidades e dos pensamentos, podem aflorar para fazer parte da realidade.

A narrativa navega entre a mente humana e a ação do homem no mundo, evidenciando que a primeira afeta e constrói a segunda, e que o nascimento de um olhar e a quebra de identidades e matérias, pode ser complemento e, efetivamente, realidade.

O trabalho de pesquisa para a realização deste estudo foi, preponderantemente, um exercício de análise fílmica. Dissecar o personagem principal, e entendê-lo em suas particularidades psicológicas. Propor a análise da história contada no campo filosófico, e de como a interação entre personagem e proposta narrativa cabe na proposta de estudo fílmico e de roteiro cinematográfico. O estudo conduz também uma pesquisa no campo da psicologia, já que o filme se dedica a uma abordagem brutal e, ao mesmo tempo, sensível nessa área da experiência humana, além de sublinhar a violência física e psicológica de seus personagens.

A argumentação norteadora do trabalho baseia-se sobre personagem principal do filme: de como a construção de uma realidade humana no âmbito ilusório da ficção dialoga diretamente com o desenvolvimento de relações entre filme e vida; e de como a proposta de abordar os lados incertos ou obscuros da mente encontra, no cinema ou em um “corpo-personagem”, toda uma gama de abstrações e entendimentos próprios da realidade.

1.1. Justificativa

O trabalho de análise fílmica desenvolvido nesta pesquisa se baseia em três temas principais: a transformação do personagem por meio da loucura; sociedade de consumo; o fenômeno do duplo.

A relevância dos temas abordados nos leva por alguns caminhos de reflexão. O primeiro caminho é a ótica direcionada ao tema da “loucura” ou dos distúrbios mentais. O filme dialoga diretamente com esse aspecto humano, e traz à tona uma discussão a respeito de como ver ou enxergar essa problemática do ser, e da sociedade na qual ele está inserido. No caso do filme estudado, o

personagem principal encontra, em um estado mental de duplicidade, respostas e virtudes para si. Trata-se de uma análise fílmica. Mas ao entrarmos no essencial da narrativa proposta, vemos que a loucura é tratada de maneira desassombrada, muitas vezes atordoante ou dolorosa, mas com um propósito de poetizar a integração entre dois lados de uma mente, numa alegoria em forma de personagem, texto, som, cores e imagens. Outro caminho de reflexão é pela contemplação da obra cinematográfica em suas nuances e significados, seu formato e linguagens audiovisuais. A linguagem utilizada no filme é da estética “pop”, em um ambiente “marginal”, e tem uma identidade contemporânea e original. Como obra cinematográfica, tem relevância e valores que podem ser observados com facilidade na linguagem imagética, nas atuações primorosas dos atores, nos diálogos sarcásticos e críticos. No campo do roteiro, esses valores podem ser encontrados principalmente nos desdobramentos da narrativa, que, cheia de duplicidades e descobertas, tornam o filme instigante e atual, tanto em sua discussão filosófica quanto como criação artística.

1.2. Objetivos Gerais

O trabalho de pesquisa pretende alcançar uma reflexão que se situa no entendimento entre o sentido do personagem dentro da narrativa observada e a face desse esforço de compreensão sob uma ótica cinematográfica. A relação entre poética e relato e a profundidade dramática permeiam o filme e as prováveis intenções, ou objetivos, que trouxeram para esse produto sua efetiva realização, bem como os porquês de ser realizado da maneira que foi. Portanto, propõe-se um diálogo entre a linguagem utilizada, seus aspectos estéticos e o sentido que o filme teria dentro da cultura e sociedade americana atual. Trazer a

figura do personagem em sua profundidade psicanalítica, com o objetivo de proporcionar uma janela pela qual seja possível, entendendo ou vivendo o aspecto alegórico, se situar em meio à ficção, mas com os pés fincados na realidade própria, e ainda, plural, do espectador.

1.3. Objetivos Específicos

Desenvolver uma análise do filme “Clube da Luta”, no que diz respeito a roteiro, narrativa, construção dramática dos personagens principais e aspectos da linguagem estética.

Estudar como os personagens principais do filme são inseridos na narrativa. Os truques ou ferramentas de narração, a lógica por trás disso.

Analisar o sentido mais amplo entre contar a história, intenções poéticas e o elo, no filme, entre realidade e loucura.

Os capítulos do trabalho se organizam, essencialmente, em: a transformação do personagem por meio da loucura; sociedade de consumo; o personagem duplo; e, o final – conclusão da análise fílmica.

2. REFLEXÕES TEÓRICAS

Indico os principais autores e conceitos realizados no trabalho.

Carl Gustav Jung, nascido em 26 de Julho de 1875, na Suíça, psiquiatra e importante teórico na área da psicologia, que dentre suas pesquisas, desenvolveu conceitos importantes como, o arquétipo e o inconsciente coletivo.

Dentre os conceitos acessados da obra de Jung, refleti sobre a abordagem que faz da natureza instintiva do ser humano, em constante colisão com as barreiras culturais.

Joseph Campbell, americano nascido em 1904, foi um estudioso da mitologia. Sua abordagem sobre o papel do mito nas catarses humanas foi utilizado como referência no desenvolvimento do trabalho, ao tratar das transformações do personagem principal do filme.

Jean Baudrillard, nascido em 27 de Julho de 1929, na França, foi um teórico da área da sociologia.

Aborda o consumo como uma conduta coletiva, teoriza sobre um sistema de valores baseado em signos, e que determina o controle social. Alguns conceitos desenvolvidos por ele em seus estudos sobre a sociedade de consumo, foram aplicados na análise fílmica.

3. METODOLOGIA

Dentro do que é proposto por este estudo, podemos alcançar vários níveis de análise e reflexão sobre o filme “Clube da Luta”. De início será abordado o personagem principal e suas nuances psicológicas e dramáticas. Com isso pretende-se expor o personagem como um objeto de estudo, e transitar pelo sentido que ele ganha nesta narrativa específica, tanto como narrador de sua própria história, quanto como palco de todos os acontecimentos. Analisar o personagem requer que conheçamos seus conflitos, que encaremos suas dificuldades e virtudes e captemos sua essência. Mais do que isso, requer um estudo objetivo, que defina seu papel, ou seja, estabelecendo quem é ele e por que está ali. Entramos, assim, no campo do significado narrativo, e no campo do sentido simbólico. Da linguagem cinematográfica e técnicas narrativas, que nos darão ideias de como foi construída a estética, e de como a parte visual cria

e estabelece o drama, entra pela emoção e contempla as interpretações e vivências simbólicas mais sutis do personagem.

A importância da linguagem cinematográfica para a construção do filme também nos remete à contemporaneidade e originalidade, significando, aliás, uma sinergia entre o que é contado e a forma como é contado. Em resumo, forma e sentido intimamente ligados, e de maneira que a análise ganha riqueza e valores orgânicos. Dentro da análise temática, ou o contexto em que o filme se insere, encontramos a sociedade norte-americana atual. A crítica ao sistema capitalista e ao consumismo, os valores e a problemática que permeia a sociedade de consumo perpassam e ambientam a história.

Nesse campo de reflexão, é pretendido colocar os aspectos que unem a complexidade dos personagens e suas ações no mundo junto ao contexto social e cultural, e estabelecer paralelos entre o que é criado ou inventado e o que é pré-existente. No caso, o ambiente que é contemporaneamente familiar ou do senso comum. Outro campo de análise é a presença das relações entre a loucura e a sociedade. Como vemos a loucura na atualidade? De que maneira o personagem principal, com suas nuances e identidades, dialoga com essa reflexão? Qual a relevância do filme nesse campo humano? Como entendemos essa identidade no personagem? Como qualificar ou interpretar as questões do personagem numa abordagem psicanalítica?

Outra forma de análise é refletir sobre o fenômeno narrativo e psicológico do Duplo. Quanto à narrativa, discutir de que maneiras o Duplo é resolvido, quais são as técnicas usadas para desenvolver esse paradigma na história, e como é apresentado ao espectador. E quanto ao Duplo no campo da psicologia, entender o fenômeno, encontrar paralelos entre a ficção e a

realidade, e discutir o significado dele como uma alegoria, mas também como uma manifestação mental.

3.1. Metodologia de análise fílmica

Dos métodos de análise fílmica estudados, surgem dois deles que serão aplicados conjuntamente no estudo: a análise textual, que considera o filme como um texto, e tem por objetivo “decompor um filme dando conta da estrutura do mesmo” (PENAFRIA, 2009, p.5). Nesse caso, a estrutura textual do filme será entendida como seu roteiro cinematográfico. No entanto não será feito um estudo do roteiro escrito, mas sim a interpretação de sua qualidade viva, ressignificada imagetivamente, recriada no formato de filme. Será focado no estudo de sua genética, nos conteúdos de forma e sentido a serem alcançados pela interpretação: “A desconstrução equivale à descrição. Já a reconstrução corresponde ao que se chama com frequência a interpretação.” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.15). Será analisado como essa reconstrução possui substância em suas relações com a narrativa. Os códigos simbólicos e de linguagem audiovisual serão observados sobre a maneira como estão vinculados à história e ao personagem. “O lugar de encontro e da associação sutil conteúdo-expressão é evidentemente a narrativa (...). É a narrativa que permite que a história tome forma, pois a história enquanto tal não existe.” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.41).

Outra forma de análise aplicada será a Análise de Conteúdo, que “(...) considera o filme como um relato e tem em conta o tema do filme.” (PENAFRIA, 2009, p.6). Nessa reflexão, entram em cena aspectos históricos e culturais. Ou ainda, “Um filme é um produto cultural inscrito em um determinado

contexto sócio-histórico.” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.54); “É possível utilizar o filme com o intuito de analisar uma sociedade.” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.55); “O filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo.” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.56).

Nesse sentido, é importante o contexto em que o filme se insere, sua ambientação e a problemática referente à atualidade e à sociedade, que permeia o relato trazendo à tona o conteúdo analítico ou reflexivo da narrativa, e adquirindo assim, um corpo de estudo do sentido. Entram em pauta a importância do tema, a relação entre cinema e realidade e o uso do recurso audiovisual para significar o campo da ilusão como ponte para o entendimento de algo concreto e crível.

É possível postular que qualquer arte da representação gera produções simbólicas que exprimem mais ou menos diretamente, mais ou menos conscientemente, um ou vários pontos de vista sobre o mundo real. De que tipos de pontos de vista se trata (ideológico, moral, espiritual, estético)? Como se manifestam? Tais são as questões colocadas pelo analista sobre o filme, este sabendo que as respostas não se oferecerão necessariamente com toda a evidência. (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p.61)

Parte do esforço de análise se dará por meio do estudo do personagem principal: de como suas propriedades, enquanto narrador da história, conduzem o espectador na narrativa; de como suas características psicológicas são abordadas; de como a direção dada às suas ações cabe dentro da análise de sua personalidade. O entendimento de sua necessidade dramática e a evolução do personagem no decorrer do filme fará parte da análise, bem como as ferramentas utilizadas no roteiro para esclarecer tais problemas, sendo elas preponderantemente: diálogos, narrações em off, e ação dramática.

A proposta de análise fílmica será norteadada, em conjunto com a Análise Textual e a Análise de Conteúdo, e terá como base o desenvolvimento de alguns capítulos com assuntos que se relacionam com o tema do filme.

O campo de análise fílmica abrangerá três cenas escolhidas que proporcionam três temas para análise, por meio de três abordagens principais. Na primeira será relacionado o roteiro com o tema “Transformação do Personagem Por meio da loucura”. Na segunda abordagem será a relação do roteiro com o tema “Sociedade de Consumo”. E por fim, a relação do roteiro com o tema “O Fenômeno do Duplo”. Cada uma dessas abordagens será discutida a partir da análise de uma cena específica do filme que tenha a ver com o tema em questão. Por fim, para efeito de conclusão, será analisada a cena final do filme, abarcando todas as reflexões anteriores, bem como os respectivos temas, e será intitulado “O Final – Conclusão Da Análise Fílmica”.

Seguem as perguntas a serem respondidas por meio das análises.

3.1.1. Sociedade de consumo

Como a organização social atual e a cultura do consumo baseadas na hegemonia capitalista e na globalização de costumes e modo de vida se apresentam em determinada cena do filme “Clube da Luta”?

3.1.2. A transformação do personagem por meio da loucura

Como se dá o processo de transformação do personagem no decorrer do filme? Como a experiência de loucura, por ele vivenciada, atua para que haja um processo de enriquecimento íntimo, levando em conta sua necessidade dramática. Qual é a relação entre radicalismo ideológico, a colisão

ou enfrentamento desse personagem com as regras sociais e a moral instituída, e a libertação através da aceitação da violência?

Como o personagem do filme, que sofre as influências do ambiente em que está inserido, responde aos estímulos e passa a tomar, em uma outra identidade, respostas para seus problemas emocionais, agregando para sua personalidade novos valores que contribuem para uma mudança drástica de visão?

3.1.3. O fenômeno do duplo

Como se manifesta a divisão ou a quebra do personagem em duas entidades em separado, as interpretações para esse fenômeno, as correlações entre a forma de narrar essa particularidade e o recurso narrativo, tendo em vista a história como um todo e o perfil psicológico do personagem, seus antecedentes e seu desenvolver. Como determinada cena do filme serve ao propósito de dialogar e desenhar essas manifestações e ilustrar a confusão mental do personagem em seu íntimo?

As cenas estudadas foram escolhidas com base em sua representação útil para o propósito da análise, e são destaques em que cada um dos três temas aparecem claramente. São partes icônicas que possuem a fertilidade na qual os temas abordados possam ser desenvolvidos, e nas quais os objetivos do estudo possam ser alcançados com mais precisão. E que, ainda, trazem um plano amplo para discussão, possuindo características que permeiam todo o imaginário do filme.

Nas cenas escolhidas serão analisados: Discurso Verbal, Narrativa, Ação, Descrição, Significados, Ambiente e Elementos Visuais.

A escolha por estudar cenas ou sequências em separado foi feita com o propósito de encarar a análise de roteiro com alguns recortes que representam os aspectos centrais do filme. A torna mais objetiva e pontual, alcançando, além disso, uma profundidade em tais espaços, as sequências escolhidas, um amplo movimento de busca e de “conhecer”. Sendo feito dessa forma, o estudo ganha um universo favorável para o detalhamento e a atenção aos aspectos centrais da narrativa, proporcionando uma visão considerável do todo.

4. ANÁLISE FÍLMICA

SINOPSE DO FILME “CLUBE DA LUTA”

O narrador, *Jack*, é um homem jovem que sofre de insônia, e que encontra em grupos de apoio a pessoas que padecem de diversas enfermidades, uma cura para sua condição. Ele é um intruso nesses grupos, e as reuniões se tornam viciantes para ele. Tudo vai bem até que *Marla* Singer aparece, nas mesmas condições de “turista” nos grupos. A presença dela atrapalha o processo terapêutico de *Jack*, mas depois de uma discussão, os dois combinam de intercalar os dias de encontros, de modo a não se encontrarem.

O narrador trabalha numa companhia de seguros e viaja com frequência. Certa noite, num dos voos em que está, ele conhece *Tyler*, um vendedor de sabão, e quando volta para casa nesse dia, recebe a notícia de que houve uma explosão em seu apartamento e que perdeu tudo que havia nele. Então ele liga para *Tyler*, que o acolhe em sua residência, um lugar caindo aos pedaços, e onde ele passa a morar com o amigo. Os dois fundam um clube de lutas, que funciona em um estacionamento, e começa a se juntar a eles um

grande número de membros. É o chamado “Clube da Luta” que, depois de algum tempo se torna o “Projeto Destruição”, com sede na casa onde vivem *Jack* e *Tyler*. *Marla* passa a conviver com os dois, e ela tem relações sexuais com *Tyler*.

As coisas começam a fugir do controle, os membros do projeto são orientados a realizarem ações de vandalismo, e *Jack* não concorda com os rumos que o clube tomou. *Tyler* arquiteta um plano, ele tem a intenção de explodir prédios que abrigam empresas de cartão de crédito, mas *Jack* é contrário à ideia. Os dois sofrem um acidente de carro dirigido por *Tyler*, e depois de recuperar-se em casa, *Jack* acorda, e o amigo sumiu. Ele passa então a procurá-lo por todo o país, e fica surpreso quando percebe, em algumas reviravoltas, que *Tyler* é um produto de sua mente, uma alucinação, e que em dado momento reaparece para ele, atestando essa realidade. Em uma ligação de *Marla*, fica claro que era *Jack* quem fazia sexo com ela, e que *Tyler* não existia a não ser na mente deste.

A essa altura, o plano de *Tyler* já está sendo posto em prática, e *Jack* vai à polícia denunciar a ação, mas esta também está envolvida com a organização. Então, *Jack* vai, sozinho, deter *Tyler*, num dos prédios que será base para a operação. *Jack* acorda com uma arma na boca num dos andares do prédio que tem uma janela com vista para os outros edifícios que serão explodidos. *Tyler* o capturou. Segue um diálogo entre os dois sobre a natureza das alucinações e o destino que devem atingir juntos, mas *Jack* se mostra lúcido em sua loucura. Ele percebe que só matando a si mesmo, poderá acabar com *Tyler*, e dá um tiro em sua própria boca, mas não chega a morrer. A bala atravessa seu maxilar. *Tyler* desaba. *Jack* vence a si mesmo. *Marla*, que foi

capturada pelos capangas do bando, fica a sós com *Jack*, e os dois presenciam as explosões através da janela ampla.



Figura 1: *Jack* e *Tyler* lado a lado.

4.1. Sobre os recursos narrativos e de montagem

O personagem principal é o narrador do filme. Personagem que não é nomeado diretamente como *Jack*, mas que, de maneira metafórica, se identifica como *Jack* nas falas em Off que seguem : “sou o canal biliar irado do *Jack*” ; “sou o suor frio do *Jack*”; “sou a falta de surpresa do *Jack*” ; “sou a vingança sorrateira do *Jack*”; “sou a vida desperdiçada do *Jack*”; sou o sentimento de rejeição do *Jack*”; “sou o coração quebrado do *Jack*”. Falas que, na ordem descrita, representam estágios diferenciados de consciência de *Jack* no decorrer da narrativa e na relação com seu duplo.

A montagem utiliza um recurso de edição de imagens do Duplo de *Jack* (*Tyler*), imperceptíveis durante a fruição do filme, por aparecerem em frações de segundo, observáveis apenas em modo “frame a frame”. Podem ser vistas como metalinguagem, novamente abordada no decorrer do filme, quando

Tyler é apresentado como projecionista cujo trabalho é colar o fim de um rolo com o início de outro rolo de película. Ele insere, irregularmente, frames pornográficos em filmes infantis durante essa atividade. O recurso de montagem das rápidas imagens que mostram *Tyler* é utilizado antes mesmo de seu personagem surgir na narrativa, e por elas serem imperceptíveis ao espectador, reforçam o entendimento de que se trata de uma metalinguagem, de exclusivo deleite do diretor do filme. Mas culminará, em sequência posterior, na apresentação de *Tyler* em uma imagem clara do personagem, em uma aparição ainda desconectada do personagem principal (seu duplo).

4.2. A transformação do personagem por meio da loucura

A cena escolhida para análise começa à uma hora, um minuto, e vinte e um segundos de filme.

A cena escolhida narra um evento em que *Tyler* e *Jack* estão fazendo sabão, utilizando, como principal ingrediente, gordura humana que acabaram de roubar do lixo de uma clínica de lipoaspiração. Em dado momento, *Tyler* pede a *Jack* que lhe dê a mão, e em seguida despeja ácido nela. A princípio, *Jack* luta para se livrar de *Tyler*, que o segura. A intenção de *Tyler* é que *Jack* passe pela dor da queimadura, mas este parece não entender os propósitos do outro, e tenta se livrar da dor de todas as maneiras que encontra em sua mente. Nos momentos em que *Jack* faz isso, *Tyler* deixa claro a ele que ele tem que passar por aquela experiência, deve sentir a dor, e não evitá-la. Quando *Tyler* mostra a *Jack* que ele possui a mesma queimadura, no dorso de uma de suas mãos, este enfim aceita o desafio. Depois de aceitar a dor, *Jack*

ainda permanece alguns segundos sofrendo, e em seguida, *Tyler* despeja vinagre no ferimento, para neutralizá-lo.

4.2.1. A dor como meio para a transformação.

O processo de evolução de *Jack* enquanto personagem acontece paulatinamente, em meio à confusão mental, à aceitação de seu mundo interno embebido em violência física e ao conflito que se dá entre dois lados de sua personalidade.

“A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte numa série de aventuras que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir um elixir doador da vida.” (CAMPBELL, 1988, p.131).

A cena em questão trata da experiência de lidar com a dor, e de como o contato com ela acorda *Jack* para os meandros da vida dolorida que corre em suas veias, sendo também as veias de *Tyler*. O processo de enfrentamento da dor que é infligida por si mesmo, um ato de autodestruição, representa que *Jack* não pode mais fugir de quem ele é. *Tyler* é somente um espelho e, sendo assim, ele deve refletir, no caso, o homem ferido simbolizado por *Jack*. “Se você colocar as coisas em termos de intenções, as provações são concebidas para ver se o pretendente a herói pode realmente ser um herói.” (CAMPBELL, 1988, p.133).

Vendo dessa maneira, o processo da dor física causada pela queimadura não só alimenta o lado forte e resistente que *Jack* está aos poucos alcançando, mas reside aí uma passagem brutal para outro lado da jornada pessoal enfrentada pelo personagem em formação, um lado em que *Jack* é um

produto da dor. Ele é um produto físico, de uma experiência mental e subjetiva, que o leva a enfrentar o aspecto objetivo da loucura: a ação, que é aquilo que o leva a realizar tudo, a se tornar um líder, um amante, um mentor, e que culmina em sua transformação pessoal.



Figura 2: Tyler joga ácido em uma das mãos de Jack.

4.2.2. Ritual de passagem

A cena tem um teor violento. *Jack* precisa despertar para uma realidade que ele ainda não conhece, que está latente em sua personalidade fissurada, e que precisa ser encontrada. “(...) a aventura para a qual o herói está pronto é aquela que ele de fato realiza. A aventura é simbolicamente uma manifestação do seu caráter.” (CAMPBELL, 1988, p.137). *Tyler* desempenha um papel de agente, aquele que age em conformidade com as necessidades de *Jack*, que o tem dentro de si, e que é um buscador em essência, desenvolvendo métodos para inserir *Jack* em situações difíceis.

Há várias passagens no filme em que *Tyler* realiza o papel de atuar fisicamente, para modificar coisas em *Jack*. No entanto, a passagem aqui analisada é criadora de um símbolo transformador ainda maior, e representa a

relação extremamente física ou objetiva do processo em que os personagens estão inseridos. É palpável, é crível e possui um peso, no qual estão embasados o contexto e o sentido que o filme pretende alcançar: a realidade vista pelos olhos do sonho ou da loucura. “Aquilo que está além do próprio conceito de realidade, que transcende todo pensamento. O mito coloca você lá, o tempo todo, fornece um canal de comunicação com o mistério que você é.” (CAMPBELL, 1988, p.68).

Nada nos diz que aquilo que *Jack* está passando é fruto de sua mente, e realmente não o é. Em uma sequência posterior, nos é revelado, inclusive imagetivamente, por meio de um plano curto, que foi o próprio *Jack* quem se queimou propositalmente. Em sua loucura, ele agiu como o catalisador de todas as experiências em que *Tyler* era senhor de seu destino, e as jogou unidas pela força da ferida na carne. Através da passagem, do ritual que dialoga tanto em um sentido de amadurecimento ou engrandecimento, mas que também demonstra a força da ilusão, encontra-se a amplitude necessária para analisar o personagem em seu lugar, ou seja: a ferida representa o mundo do personagem, e a dor causada pela ferida sugere que, para enfrentar esse mundo, é preciso sacrifício.

Sobre a metáfora, Campbell diz: “(...) sugere o ato que se esconde por trás do aspecto visível. A metáfora é a máscara de Deus, através da qual a eternidade pode ser vivenciada.” (CAMPBELL, 1988, p.62). No caso, este ritual de passagem acontece antes de que *Jack* tome consciência de que ele criou *Tyler* com sua mente. Mas é evidente que, mesmo não sabendo disso, as bases da identidade que o levaram a iniciar o processo de transformação pessoal já foram rompidas. Ele não precisa mais dessas bases e, agora, ele pode atingir o

fundo do poço: um lugar onde ele é único, independente e paradoxalmente mais lúcido.



Figura 3: A queimadura.

4.2.3. Ambiente e elementos visuais

A cena se passa num cômodo, talvez a cozinha, de uma casa caindo aos pedaços onde *Jack* e *Tyler* residem. Lá, eles estão preparando sabão, e a coloração desse material, enquanto ferve em uma panela, é marrom claro. O tom da cena em geral varia entre as cores âmbar das paredes, o tom de pele enrubescido de *Tyler* em contraste com a palidez de *Jack*. *Tyler* veste uma camiseta com estampas vermelhas, cores quentes, enquanto *Jack* veste uma blusa de cor cinza.

A cor das paredes, que casa com a tonalidade do sabão fervido, sugere um ambiente sujo, mas não obscuro. O que propõe que a sujeira humana, o lado feio ou maculado dessa experiência, não necessariamente é algo obscuro ou a ser evitado, isso se olharmos pela ótica da cena em particular. A loucura não precisa ser necessariamente treva, inclusive há pontos iluminados

por lâmpadas quentes, e talvez nem seja um ambiente desconfortável para esses personagens, o que significa que podem, inclusive, flertar com a obscuridade.

O tom de pele de *Tyler* é mais vivo do que de *Jack*. Ele é realmente um personagem mais cheio de vida, ele tem iniciativa e é passional, as cores quentes representam esse lado de sua personalidade, enquanto *Jack* é mais pálido. Isso qualifica o frio, a neutralidade, uma pessoa mais apagada.

A camiseta de *Tyler* tem desenhos vermelhos que podem ser interpretados como manchas de sangue. A violência física à qual ele submete *Jack* tem relação com sangue, dor, sacrifício. O calor da experiência pode ser interpretado dessa maneira. Já *Jack* está vestindo uma camiseta de cor cinza, uma cor neutra, sem vida. O calor do vermelho é a força atuante na situação, já o cinza é a passividade.

Chegamos então à ideia norteadora: a experiência de loucura transforma o personagem. E nessa cena, em específico, as forças atuantes nesse processo são simbolizadas exatamente pela dor, como algo que gera um despertar, e pelo ritual de passagem vivenciado pelo personagem, no qual a ferida se apresenta como uma marca da transformação. O resultado é a cicatriz que ficará aparente na carne, e que só está lá pelo ato que *Jack* impôs a si mesmo, despejando ácido em uma de suas mãos quando vivia num estado mental de loucura.



Figura 4: *Jack e Tyler fabricando bombas.*



Figura 5: *Tyler mostra sua cicatriz.*



Figura 6: *Depois da queimadura.*

4.3. Sociedade de consumo

A sequência analisada para o desenvolvimento desse estudo inicia-se aos vinte e nove minutos e dez segundos de filme, e encerra-se aos trinta e um minutos e vinte e três segundos.

4.3.1. Narrativa - Ação

Jack se encontra com *Tyler* num bar, que ostenta um luminoso com os dizeres “Lou’s Tavern”. Após perder seu apartamento com todas as suas coisas, em ocasião de uma explosão, *Jack* liga para *Tyler*, a quem tinha conhecido em uma viagem de avião, na mesma noite, um pouco antes do acontecido, e eles combinam de se encontrar (embora a combinação seja meramente sugerida, e não haja diálogo nem ação que ilustre isso). No plano seguinte, após a ambientação que ilustra um plano aberto mostrando o luminoso com os caracteres identificando que é um bar, os dois aparecem bebendo cerveja.

O diálogo que se segue entre os dois mostra *Jack* preocupado por perder seu apartamento e tudo que havia nele. *Tyler* se mostra amigável, mas nem tanto afetado com a situação do outro. Ao ouvir os questionamentos de *Jack* a respeito de como aquilo significava uma espécie de tragédia em sua vida, *Tyler* leva a conversa a uma reflexão sobre os aspectos da lógica consumista, que deveriam segundo ele, ser deixadas de lado nesse momento. *Tyler* questiona se a situação deveria ser encarada com tanta seriedade, e intenta convencer *Jack* a não se importar tanto com seus bens materiais. No final da conversa, *Jack* parece ter sido convencido. Os dois saem do bar.

4.3.2. Discurso verbal - Análise do diálogo

TYLER: Sabe, poderia ser pior. Uma mulher poderia ter cortado seu pênis fora e jogado pela janela do carro.

A sexualidade de *Jack* e o modo com que ele se relaciona com esse lado de sua experiência humana ainda não nos foi introduzida até esse momento do filme, mas *Tyler* já dialoga com essa questão. Sua identidade é construída de maneira simbólica no que se refere a esse assunto em particular, e dizendo essas palavras, tratando dessa maneira, infere-se que ele tem experiência no assunto. Não é uma brincadeira, ele realmente tenta dizer o que diz, e entendemos *Tyler* como uma pessoa que fala de sexo ou de coisas relacionadas de maneira espontânea. “É preciso distinguir claramente o erótico, enquanto dimensão generalizada da permuta das nossas sociedades, da sexualidade propriamente dita.” (BAUDRILLARD, 2003, p.141). Baudrillard chama atenção para o simbolismo que o erótico ganha em nossa sociedade, não por estar ligado à sexualidade em si, mas por representar as relações interpessoais num contexto amplo de trocas entre o que significa, em suas diferentes interpretações, e entre as subjetividades inerentes à atração física. Pensando dessa maneira, podemos interpretar que o conceito do consumo, tem bases nesse erótico, bem como em sua dimensão social, e isso está ligado a essa determinada cena do filme, ao passo em que ela dialoga com o consumo e com essa ideia, estando, desta maneira, unidos.

JACK: Também não sei. Quando você compra móveis, você pensa, é isso aí... esse é o último sofá que vou comprar. Seja lá o que for, o problema do

sofá está resolvido. Eu tinha tudo, tinha um aparelho de som legal, uma coleção de roupas bem respeitável. Estava próximo de me sentir completo.

Distingue-se da analogia onde a cena se dá, e que perpassa o tema do consumo, que o personagem que fala entende por sentir-se completo: uma certa quantidade de objetos consumíveis, materiais adquiridos que o fariam ser “completo”. Um sofá, um aparelho de som legal, uma coleção de roupas “respeitáveis”. A felicidade ou a completude significam, então, que objetos de consumo sejam a sua manifestação direta, e que por meio de bens de consumo, ele alcançaria uma situação de realização. “Também o miraculado do consumo serve de todo um dispositivo de objetos simulacros e de sinais característicos da felicidade, esperando em seguida (...) que a felicidade ali venha pousar-se.” (BAUDRILLARD, 2003, p.21). Esta citação colabora para a representação que a cena alcança nos níveis de reflexão sobre a ideia subjetiva de felicidade e a qualidade objetiva que se refere aos bens de consumo que, ao serem possuídos, são um meio para o bem-estar.

TYLER: Que merda, cara. Agora tudo se foi.

A ironia está presente na fala de *Tyler*, assim como entendemos que “tudo” é a acumulação de bens de consumo. Após a perda de todos esses bens, a catástrofe é sentida por *Jack*. Podemos avaliar que este limita-se a ver sua vida pela ótica do consumista; e a ironia de *Tyler*, que ainda não se tornou um escape para as frustrações vividas por *Jack*, limita-se a uma concordância. No

entanto, *Jack* pode ser enxergado como um “novato” no mundo do desapego, e *Tyler* vai aos poucos inserindo essa lógica em seu pensamento apegado.

JACK: Tudo se foi. Tudinho.

TYLER: Você sabe o que é um edredom?

JACK: Um acolchoado.

TYLER: É um cobertor. Apenas um cobertor. Por que caras como nós sabem o que é um edredom? É essencial para nossa sobrevivência? Não. O que somos então?

JACK: Não sei, consumistas?

TYLER: Certo. Somos consumistas. Somos subproduto de uma obsessão por um estilo de vida. Assassinato, crime, pobreza...essas coisas não me interessam. O que me interessa são revistas de celebridades, televisão com 500 canais. Nome de uns caras na minha cueca. Rogaine, Viagra, Olestra.

“A circulação, a compra, a venda, a apropriação de bens e de objetos/signos diferenciados constituem hoje a nossa linguagem e o nosso código, por cujo intermédio toda a sociedade comunica e fala.” (BAUDRILLARD, 2003, p.80). No caso, o código ao qual o autor se refere, também é, em sentido mais direto, a ligação entre as marcas dos produtos e o que elas simbolizam no contexto social do consumo, e é isso que *Tyler* compreende por ter “nomes em cuecas”, que são paralelamente linguagens publicitárias e agregadoras de status.

Digamos então que o consumista representado por *Tyler* vê valores importantes em “nomes estampados em suas cuecas”. Isso nos leva a inferir que ele é influenciado a consumir por signos que instituem/agregam status, ou, por

serem formas de linguagens nas quais todos estão inseridos. Mas no caso, ele tem um tom crítico em sua fala, pois *Jack* é realmente o consumista, e ele surge, apontando esses detalhes e se identifica com o outro, de forma a igualar-se. Em outra ótica, sendo ele tão consumista quanto o outro, repara que, inseridos neste plano, só resta a eles consumir para serem quem são.

JACK: Martha Stewart.

TYLER: Que, Marta Stewart, o que! Ela já era, está na decadência. Então, foda-se seus sofás e acessórios. Eu digo: não queira ser completo. Pare de querer ser perfeito. Vamos nos expandir. Deixa o barco correr.

A completude da vida, nos meandros do consumo e da sociedade massificadora de tendências, aponta para uma direção que é seguida sem ser. Para alcançar o estado pleno da sociedade nesses moldes, nem é preciso ser algo, é preciso ter. É necessário, no entanto, “seguir a diferença” que nos revela uma homogeneidade, onde os diferentes têm tantos “iguais” quanto a liberdade fabricada pode oferecer. Então, como diz *Tyler*, “Não queira ser completo”, pois ser completo significará igualar-se a todos os outros “completos”, mas não ser único, como todos devemos ser. Como “*Jack*” deve ser.

“O consumo surge como conduta activa e colectiva, como coação e moral, como instituição. Compõe todo um sistema de valores, com tudo o que este termo implica enquanto função de integração do grupo e de controlo social.” (BAUDRILLARD, 2003, p.81). O consumo adquire, no nível social, e como tendência humana atual, um carácter que vai da fabricação da diferença à

orientação persuasiva. Mas é onde a massificação da atitude consumista produz a incompletude como maneira de coação e impulso, e é como *Jack* se sente ao perder seus bens: um incompleto, mas por *Tyler*, impelido a enxergar que não precisa da completude instituída por esse sistema de valores.

TYLER: Este é meu jeito, e posso estar errado. Talvez seja mesmo uma tragédia terrível.

JACK: É só material, não é tragédia...

TYLER: De fato, você perdeu soluções versáteis para a vida moderna.

A versatilidade está implícita nas metáforas do jogo que simboliza a perda e o ganho presentes na busca incessante pela felicidade que o capital (e o que se pode fazer com ele) pode nos oferecer enquanto membros ou peças desse labirinto cultural do consumismo. A vida moderna é uma certeza colorida pelo sistema sócio global regente, que reage e transmuta-se conforme a intensidade em que os valores envolvem a um ou a outro, e a unidade desse mecanismo da “pseudo-liberdade”, leva o indivíduo a ter soluções para si, mas nem sempre isso se revela possível.

JACK: Droga, você está certo. Não... eu não fumo.

JACK: Meu seguro cobrirá tudo, então... o quê?

TYLER: As coisas que você possui acabam possuindo você.

“Nunca se consome o objeto em si (no seu valor de uso) – os objetos (no sentido lato) manipulam-se sempre como signos que distinguem o indivíduo, quer filiando-o no próprio grupo tomado como referência ideal, quer demarcando-o do respectivo grupo por referência a um grupo de estatuto superior.” (BAUDRILLARD, 2003, p.60). O que *Tyler* quer dizer, e que entra em conformidade com a ideia do autor, é que não se enxerga o objeto como um bem útil para seu propósito mais imediato. Mas ao passo em que ele forma a distinção do indivíduo, ao filiá-lo em determinado grupo, e isso é uma manifestação orgânica, imperativa e coletiva, chega-se a uma situação de escravidão, onde o bem de consumo sobrepõe-se ao consumidor, situando-o em um lugar estritamente determinado pelas tendências.

Não importa qual seja seu nível na escala do consumo, tendo como olhar o seu poder monetário. Você será sempre um objeto desse sistema de signos e valores, que acabarão por embrenhá-lo em uma prisão mental própria da lógica dos tempos, e terminará por igualá-lo a todos os outros: objetos vivos e olhos lacrados.

TYLER: Faça o que quiser, cara.

4.3.3. Ambiente

É noite. A sequência se passa num bar rodeado por um estacionamento vazio. O anúncio luminoso diz “Lou’s Tavern”. Todo o diálogo se desenvolve em uma das mesas, dentro do bar. É possível ver que o estabelecimento está cheio, veem-se outras pessoas num balcão, mesas de sinuca e o som ambiente de vozes. A atenção da cena volta-se exclusivamente a

Jack e *Tyler*, que bebem cerveja em canecas de vidro, e as pessoas em volta ficam permanentemente fora de foco.

Esse ambiente simboliza o consumo, a interação interpessoal, a cultura americana do “bar”, ou do uso de bebida alcoólica. Tudo sugere a união disso ao assunto do diálogo entre os personagens em nuances sonoras, imagéticas e sintéticas, que relativizam e unem “palavras” e “local”, mas também dizem respeito ao “colorido” do consumo. O fato dos personagens estarem bebendo cerveja está ligado à cultura inerente a essa prática social, e ao aspecto da aquisição e uso de um produto que altera a percepção intelectual. A reflexão a respeito de alterações no nível mental será parte determinante do desenrolar da narrativa, e sob o ponto de vista simbólico, o uso de bebida alcoólica introduz, de maneira metafórica, essa problemática.

4.3.4. Elementos visuais

A sequência se desenvolve exclusivamente em Plano e Contra-plano, entre *Jack* e *Tyler*. A câmera é fixa, não tem movimento algum, e é utilizado sempre o mesmo enquadramento nos planos. A simplicidade dessa linguagem cinematográfica acentua a narrativa verbal. É mais importante atentar para o que está sendo falado do que divagar em planos dinâmicos e ousados.

Está presente na cena uma iluminação sutil, há cores, mas elas não chamam atenção a ponto de distrair o espectador; inclusive há figurantes que estão em pontos escuros. Outros jogam sinuca, sempre fora de foco.

Jack ostenta olheiras, o que é coerente com seu estado psicológico a essa altura do filme (ele sofre de insônia). Ele e *Tyler* são mostrados sob a mesma forma de iluminação de cena, em seus rostos há leve contraste entre luz

e sombra. Os dois são tratados como iguais, e neste momento do filme, isso tem coerência, pois os conflitos que os deixarão como diferentes um do outro ainda estão por acontecer. Mesmo assim já podemos ver *Tyler* com roupas mais “descoladas”, ele tem mais estilo, é ousado. Já *Jack* veste roupas de “trabalho”, o que o configura como um ser mais “comum”, um sujeito como todos os outros. Significando, neste último aspecto, uma padronização de valores de uma sociedade baseada no consumo, cuja distinção é dada pelo modo de se vestir, mais ou menos sofisticado.



Figura 7: *Jack* ouvindo *Tyler*.



Figura 8: *Tyler* expondo suas opiniões.



Figura 9: O bar onde *Jack* e *Tyler* se encontram.

4.4. O personagem duplo

A narrativa como campo de invenção é onde vivemos o fantástico e a experiência de gênese, no que diz respeito à liberdade de criar ou criar-se. Ela consiste no desenvolvimento da forma e do sentido de algo, indagações ou o reflexo e impacto do que é criado sobre o espectador. Dentro de uma análise conceitual, insere-se no contexto de história. O desenvolver ou a continuidade de algo que tem começo e terá fim, e que precisa, necessariamente, de alguns pontos referenciais. O ambiente, o tempo ou o contexto onde a narrativa se dá, assim como a figura do personagem, materializam as bases para o crível, mesmo se tratando do incrível ou onírico, e podem subverter-se ou alinhar-se dependendo das intenções.

O personagem que se consolida em uma identidade, a consistência em ser alguém, traz para si algum nível de consciência e se assemelha à noção de pessoa. Em sentido mais amplo, o personagem existe para modificar-se ou transcender-se de alguma forma. Sua identidade passa pela tarefa de dissociar-

se de si mesma para que os conflitos sejam travados, interna e externamente, e com isso nascem novas identidades e personificações.

No filme “Clube da Luta” enfrentamos o dilema e o paradoxo da reinvenção na figura do duplo, e é onde essa quebra se dá. E ao mesmo tempo em que temos personagens em suas identidades, a proposta narrativa coloca em questão a ideia do fixo ou material, dando espaço para o incerto. Cabe ao sentido de duplo, para o antagonista e o protagonista, que são essencialmente a mesma pessoa. A duplicidade que se dá na relação entre *Tyler* e *Jack* é inicialmente franca, e a sutileza da narrativa coloca em contato os dois personagens em separado.

Inicialmente vemos os dois, e entendemos que são dois. O caráter duplo que faz parte de *Jack* é aos poucos elaborado. Depois que conhecemos *Tyler*, vemos que ele é o oposto de *Jack*. As características psicológicas de um e de outro são conflitantes, divergentes, mas isso acaba por revelar um aspecto essencial dessa relação: um precisa do outro. No caso, *Tyler* precisa de *Jack* para existir, sendo ele uma manifestação mental, enquanto *Jack* necessita de entrar em contato com essa figura que simboliza lados e perspectivas fortalecedoras. O descaminho e o rompimento com a regra, o desvio das condutas e a quebra da moralidade levam ao trânsito e à fuga entre comodismo e ação, e esclarecem, revelam *Jack*. Ele se torna lúcido em sua loucura. A posição de liderança ou protagonismo ainda é de *Tyler*, mas aos poucos a integração entre *Jack* e seu duplo revelam que os dois são inseparáveis.

O tema do duplo permeia a atividade intelectual e artística, transitando da psicanálise à literatura, passando com muita frequência pelo cinema. Alguns autores, principalmente na literatura, recorreram ao artifício do

duplo em suas histórias, e diversas foram as maneiras encontradas para relacionar personagens com o outro EU. Em narrativas mais antigas, como em “O Duplo” de Dostoiévski, publicado em 1846, o duplo foi retratado como um semelhante, sendo, frequentemente, idêntico fisicamente e de igual personalidade. O espelho e o reflexo, como metáfora visual e arcabouço do sentido mais amplo dessa significação, permeiam essas narrativas sobre o duplo. Nisso podemos encontrar um paralelo essencial entre o personagem dividido que habita tanto seu próprio corpo, além de ser um reflexo de si, e a ideia de que o espelho funciona exatamente como um multiplicador. Mesmo que não haja um espelho físico como nas histórias mais antigas, ou uma sombra que ganha vida própria, a alegoria presente na narrativa de “Clube da Luta”, se relaciona diretamente com essas origens literárias. Como exemplificado em Dostoiévski, se alimenta inclusive, de uma forma muito mais sutil e figurada, do dilema humano de não se adequar em si.

O mito do duplo questiona a característica essencial do ser humano, sua identidade. *Jack* adentra esse questionamento para se livrar, mesmo que seja de uma maneira inconsciente, de uma identidade não satisfeita, de um peso moral ou um comportamento que necessitava de transformações. Enquanto *Tyler*, ele tem a possibilidade e a chance de extravasar, de libertar-se num caminho outro. A própria violência das lutas e a dor física dialoga com esse percurso de transmutação. Essa é sua terapia. Uma espécie de batismo acontece quando *Tyler* derruba ácido no dorso da mão. Essa dor infligida a si mesmo simboliza o aspecto brutal da terapia, e acorda *Jack* para a nova existência de líder e de independência.

Através das provações, as quais seu Duplo *Tyler* lhe incute e orienta, surge uma nova identidade: o herói. *Tyler* é um vilão, ou faz o papel de vilão por guiar *Jack* através de escolhas e atitudes que vez ou outra oprimem ou ferem outras pessoas. Inclusive no final do filme quando *Tyler* explode diversos prédios e, num certo momento, quando um dos membros do Grupo Terrorista é morto numa ação comandada por ele. Mas essa é uma ótica limitada, pois sua ação também pode ser condutora e professoral. Ele é um mestre que ensina de dentro, e fazendo esse papel, ele mostra a *Jack* um lado seu que precisava de atenção, e mais que isso, de ser seguido. *Tyler* é amigo quando o deixa ir morar com ele, quando compartilham visões, conversas e confissões. Mas *Tyler* é também o próprio *Jack*. Nas narrativas clássicas o herói só se torna herói após vencer o inimigo. Numa análise mais profunda, *Tyler* se torna o inimigo, para que *Jack* possa vencê-lo, e com isso, terminar o aprendizado e concluir a missão de integrá-lo à sua identidade.



Figura 10: Diálogo na casa aos pedaços.

4.4.1. Análise de sequência

A sequência analisada começa à uma hora, trinta e sete minutos, e dezessete segundos de filme. A ação se dá numa autoestrada. Vemos um carro tripulado por *Tyler*, com *Jack* e dois outros membros do Clube da Luta. No interior do carro acontece uma discussão entre *Jack* e *Tyler*. Os outros dois ocupantes, embora mostrados e embora tenham reações e falas, têm pouca relevância de ação dramática. É através do diálogo entre *Jack* e *Tyler* que se dá o desenrolar da cena: o carro é guiado pela contramão de uma estrada. *Jack* tenta convencer *Tyler* a retomar a mão certa. *Jack* está com medo. *Tyler* acaba persuadindo *Jack* a encarar o desafio de andar pela contramão. *Jack* aceita. *Tyler* solta o volante. O carro vai, aos poucos, saindo da pista. Acontece uma colisão. O carro onde eles estão sai da pista e capota. Todos saem do carro capotado e estão aparentemente bem. *Tyler* solta uma risada gorda enquanto segura *Jack* em seus braços.

Para começarmos a analisar a cena, temos que ambientar-nos ao contexto. *Tyler* e *Jack* são essencialmente a mesma pessoa e, neste ponto da história, *Jack* ainda não sabe disso. Ele não sabe que *Tyler* é uma projeção mental de si mesmo. Mas sem entrarmos nesse detalhe, e mesmo assim, levando em conta tal ideia, iremos nos colocar no âmbito analítico da sequência. O que pode ser dito, e que irá esclarecer o ponto no qual o estudo da cena se firma, é que o Clube da Luta, um espaço onde os seus integrantes realizam lutas entre si, e que se vê fundamentado em um ambiente obscuro e violento, torna-se um grupo coeso, liderado por *Tyler*. É onde os membros de tal organização clandestina escapam de suas vidas sem sentido, aplacadas pela comodidade e subserviência ao sistema social regente, e é onde todos têm a liberdade de

serem como são. É onde se pode ser agressivo, um lugar de transcendência através da liberdade do combate físico.

Segundo Jung “A natureza instintiva do homem sempre colide com as barreiras culturais.”. (JUNG, 1971 p.31) O chamado Clube da Luta oferecerá a *Jack* a possibilidade de vivenciar essa colisão, num lugar onde a experiência violenta pode se transformar em formas de extravasar. O caminho do instinto através da aceitação da violência física entre os participantes, a dor como caminho para a fuga social, o embate entre corpos, no que significa um enfrentamento à normas morais e ao contexto simbólico de cultura de massa ou restrição de liberdades plurais.

O que acontece essencialmente no Clube são simplesmente lutas entre os participantes. Entretanto, tal organização acaba se tornando um grupo extremista, não restrito às lutas, mas surge dele uma formação de indivíduos em grupo, orientados a ações de vandalismo, no que culminará na explosão de prédios que abrigam redes de companhias de gestão financeira e redes de cartões de créditos. O contexto já nos foi esclarecido, e entraremos na análise da sequência escolhida para desenvolver o fenômeno do duplo, dentro do filme.

No início da sequência, quando *Tyler* e *Jack* saem do bar onde acontecem as lutas, um carro surge para acolhê-los, e após o motorista se dirigir a *Jack* como sendo *Tyler*, dizendo que o carro era do estacionamento do aeroporto, *Jack* diz a *Tyler*: depois de você. E *Tyler* diz a ele: depois de você. Isso nos sugere, já dentro da perspectiva analítica, que o motorista está se referindo a *Tyler* como sendo *Jack*.

O diálogo que se segue dentro do carro (é *Tyler* quem dirige) mostra *Jack* nervoso, indagando *Tyler* sobre o destino do Clube da Luta. Para ele, *Tyler*

não foi claro, e levou adiante planos para a organização, sobre os quais ele não fora informado, e não havia aceito ou discutido. O Clube da Luta, restrito aos combates de luta nos porões, havia se tornado o Projeto Destruição. Em certo momento da cena, *Tyler* começa a dirigir o carro onde eles estão, na contramão da via. *Jack* se assusta, e há uma discussão a respeito dos propósitos individuais de cada um dos personagens. *Tyler* quer chamar a atenção de *Jack* no que diz respeito à fragilidade do outro. Existe uma atração entre os dois que nos remete à atração entre opostos. “O homem se encontra ao mesmo tempo como um ser impelido interiormente a agir, mas capaz de pensar e refletir. Esta polaridade em si não tem significado moral, porque o instinto em si não é mau, como o espírito em si não é necessariamente bom. Ambos podem ser uma coisa e outra.” (JUNG, 1971, p.146). Se estabelece uma relação com o que diz Jung, e ao dilema vivido por *Jack*. Pode-se dizer que o personagem vivido por *Tyler*, tem uma qualidade mais instintiva, “impelida a agir”, tendo pouca consideração em relação às consequências da ação. *Jack*, por outro lado, representa o racional. Mas isso não decorre, porém, de um julgamento moral. A polaridade entre os dois, é criadora de um propósito, que leva à reflexão, a partir da ótica da integração. O carro na contramão simboliza o perigo. *Jack* ainda acha que *Tyler* o está levando a rumos para onde ele não gostaria de ir.

JACK: Eu quero saber o que você está pensando.

TYLER: Foda-se o que você sabe! Você precisa esquecer o que você pensa que sabe sobre vida, amizade, e especialmente sobre eu e você.

Esse ponto do diálogo oferece alguns significados para a cena como um todo. Em princípio, *Jack*, quando fala que quer saber o que *Tyler* está pensando, pretende essencialmente entender. O esclarecimento da situação, que passa por compreender *Tyler* como pessoa, é o fundamento de tudo. Entender *Tyler* não é somente conhecer a si mesmo, é entrar no contexto da experiência, é mais que compreensão. Pensamos em *Tyler* como uma manifestação que levou *Jack* a uma situação de conflito e transformou o homem acomodado em um líder. No entanto a cena nos revela outra função dramática: *Jack* ainda não está pronto para lidar com o peso que a liderança ou o controle instituem em sua mente.

No que diz respeito ao conflito entre *Jack* e seu Duplo, vemos que é necessário um enfrentamento com o lado perigoso de sua mente. “Os opostos são qualidades extremas de um determinado estado, graças às quais este estado pode ser percebido como algo de real, pois formam um potencial energético.” (JUNG, 1971, p.147). Sob a ótica de Jung, e estabelecendo uma relação com a cena, é observável que as tais qualidades extremas são representadas por *Tyler* e *Jack*, e o estado ao qual o autor se refere, nessa relação com o filme, pode ser simbolizado pela mente de *Jack*, onde toda a trama de duplicidade se organiza. O contato com o perigo é simbolizado pelo carro indo na contramão. *Tyler* guia *Jack* através de um campo mortal, em meio à adrenalina e diversas emoções relacionadas com a realidade da situação. O conflito com a dor foi transposto com o medo último. Navegar entre a vida e a morte ainda não é aceitável para *Jack*. Quando *Tyler* fala que não importa o que *Jack* sabe sobre vida, amizade, e especialmente sobre ele e o outro, há uma força nisso, que não só é representada pela cena em si, mas alcança uma

revelação na qual *Jack* precisa renascer para a ideia de que ele é uma única pessoa, e de que *Tyler* é somente um guia interno. É claro na cena, que *Jack* ainda não despertou para essa realidade, mas a metáfora de um carro sendo guiado na contramão, pelas próprias mãos, simboliza um rompimento com a ideia do medo da morte.

A ideia desse enfrentamento com o medo ou com a morte fica clara quando *Tyler* solta as mãos do volante, e convence *Jack* a deixar o carro seguir seu rumo, mesmo sendo uma situação perigosa.

TYLER: Se morresse agora, como sentiria sua vida?

JACK: Não sei, nada bom. É isso que você quer escutar?

Essa parte do diálogo representa bem o que significa o carro sendo guiado na contramão. *Tyler* quer saber como *Jack* vê a ideia da morte. No entanto, *Jack* parece não estar pronto ainda para confrontar-se com esse perigo. O que acontece a seguir é a aceitação de *Jack*. Ele aceita que *Tyler* solte as mãos do volante e deixe o carro seguir seu próprio destino. Isso representa uma passagem. Pode se dizer que *Jack* alcançou um nível de maturidade. A experiência de deixar seguir, seja qual for o resultado, mostra não só que *Jack* está vivendo a transformação que lhe é imposta, mas que *Tyler* é um professor. Este está colocando a *Jack* a tarefa de “ir na contramão”. Isso significa, para *Jack*, que ele deixe de ser acomodado e cheio de medos. Significa que ele deve se libertar da condição mundana de “seguir”. Seu líder interno, essa sua produção mental está lhe dizendo para que ele se torne autosuficiente. *Jack* não precisa mais de *Tyler*, mesmo que ele ainda não saiba disso.

A cena segue, e o que vemos é a realização dessa liberdade de “deixar seguir”. *Jack* já não está preocupado com seu destino. Pode-se dizer que ele aceitou a morte, e no sentido metafórico, ele mesmo se colocou nessa posição. Antes do acidente, *Tyler* coloca o cinto de segurança, o que simboliza a “segurança”, o “estar seguro de si”, talvez essa ação signifique que estar lidando com o risco de morte, não signifique que necessariamente devemos morrer. A morte só é significativa para *Jack*, quando ela representa a quebra com sua identidade frágil, e *Tyler*, nesse momento da cena, é a única segurança de *Jack*, e lhe assegura que ele não precisa realmente vir a morrer. Enfim o carro sai da pista, bate em outro veículo e capota. É um grande acidente mas todos sobrevivem. *Jack* “sobreviveu”, isso significa que ele passou por essa etapa. A figura do Duplo, representada por *Tyler*, o colocou na situação de sobrevivente, e mais do que isso, ele sobreviveu a si mesmo.

Depois dessa cena, e ao longo de mais algumas sequências, *Tyler* desaparece. *Jack* começa a buscar por ele, fazendo viagens e perguntando por ele a outros membros do Clube da Luta, que estão espalhados pelos Estados Unidos (cada vez mais numerosos). *Jack* finalmente está só. É um momento em que ele começa a lidar com sua identidade singular, ele começa a despertar para a realidade de que *Tyler* possa ser ele mesmo, mas isso ainda não está claro.

“Nem sempre é só a natureza instintiva animal que está em desacordo com a coerção cultural. Muitas vezes, novas ideias são premidas do inconsciente para a luz do dia, entrando em choque com a cultura dominante.” (JUNG, 1971, p.12). Essa é uma citação cujo sentido é abrangente para a leitura do filme. Diz respeito a ideia personificada por *Tyler* surgida do inconsciente de

Jack, que se mostra uma experiência psicológica que leva o personagem aos conflitos internos, e também ao “choque com a cultura dominante”.

4.4.2. Discurso verbal

No que concerne ao discurso verbal presente na cena escolhida para análise, os conteúdos dos diálogos entre os personagens foram objeto preponderante.

4.4.3. Narrativa

A cena narra um capotamento de um carro numa autoestrada, os personagens são: *Tyler*, *Jack* e dois outros membros do “Clube da Luta”.

Nesse momento da história, acontece um ponto de virada. Depois dessa sequência, *Jack* acorda e *Tyler* não está mais presente. Veremos adiante que *Tyler* reaparece, em outras circunstâncias, no desenvolvimento do que será o clímax do filme. A importância dessa cena para a proposta narrativa envolve muito mais um conceito, uma metáfora audiovisual, do que necessariamente uma narrativa para a descoberta ou a resolução de conflitos.

4.4.4. Ambiente

É noite. No início da cena, *Tyler* e *Jack* estão saindo do bar onde acontecem as lutas, e um carro surge para pegá-los. A parte posterior da cena acontece no interior do veículo, as janelas do carro estão fechadas, e há uma chuva forte. A estrada por onde eles trafegam não está totalmente vazia, alguns carros passam velozes. Somente nos momentos em que *Tyler* quase bate o carro, dirigindo na contramão, é que vemos os outros carros que passam quase

colidindo com eles. Não se sabe para onde *Tyler* e seus companheiros estão indo.

O fato de ser uma cena que se passa à noite, traz para a reflexão o caráter obscuro da manifestação mental do duplo. O fato de não sabermos para onde os personagens estão indo coloca em questão a qualidade insubstancial dessa manifestação e a fragilidade no destino dos personagens.

4.4.5. Elementos visuais

A cor da cena como um todo tem tons escuros, mas não tão escuros ao ponto de não enxergarmos os personagens. Eles estão bem visíveis, e as luzes que surgem, contornando suas silhuetas pelas janelas fechadas são luzes de neons, luzes de mercúrio e de outras tonalidades claras. A toda hora essa luminância traz cor e uma identidade visual “nervosa, quando incide sobre os rostos, numa mistura de sombra e luz, e que ambienta, junto com a chuva e as janelas molhadas, esse lugar de nuance entre reflexivo e obscuro.

A escolha em ambientar essa cena em local com pouca luz, sugere a obscuridade em que os personagens vivem: a relação entre *Jack* e *Tyler* está num momento sombrio. O conflito entre os dois, no entanto, tem um “colorido” de simbologias e aspectos a serem analisados, em uma narrativa visual muito rica em metáforas, e que ganha corpo na iluminação vacilante e nas cores quentes ao fundo. A chuva desempenha um papel narrativo e, estando o carro em alta velocidade, nos remete à vulnerabilidade humana.



Figura 11: *Tyler* dirige na chuva.



Figura 12: *Jack* discute com *Tyler*.



Figura 13: O carro desgovernado.

4.5. O Final – conclusão da análise fílmica

“Uma coisa que se revela nos mitos é que, no fundo do abismo, desponta a voz da salvação. O momento crucial é aquele em que a verdadeira mensagem de transformação está prestes a surgir. No momento mais sombrio surge a luz.” (CAMPBELL, 1988, p.39).

Neste capítulo trato do final do filme, cujo significado catártico evoca, a meu ver, o princípio conceitual da narrativa mitológica citada acima.

No estudo deste capítulo será analisada a sequência narrativa cinematográfica cujo início corresponde, no tempo de duração do filme, a duas horas, nove minutos e trinta e seis segundos. Essa sequência termina às duas horas, dezesseis minutos, e dezoito segundos de filme. Com o final dessa sequência, encerra-se também o filme.

A sequência foi escolhida por abarcar todos os temas abordados no estudo das cenas anteriores. Sendo assim, pode ser vista como um fechamento da análise, mas também um espaço onde as reflexões anteriores se encontram sob novas óticas.

4.5.1 Narrativa

O ambiente onde a cena se passa é um andar vazio, no alto de algum grande prédio, de onde se podem ver outros inúmeros edifícios. *Jack* acorda com uma arma em sua boca. Ele está sentado em uma cadeira giratória, daquelas comumente vistas em escritórios, e está vestido com um roupão que costuma usar, que tem a aparência de um pijama. *Tyler* está de pé. Ele segura a arma dentro da boca de *Jack*, que lhe fala algo que não nos é inteligível. Então *Tyler* tira a arma da boca do outro e inicia-se um diálogo entre os dois. Em dado momento, *Jack* percebe que a arma na mão de *Tyler* está na verdade em sua própria mão, e ele passa a enxergar a partir dessa outra ótica. Porém, a arma, que confere a *Tyler* poder e controle da situação, não significa muita coisa, afinal ele é uma alucinação criada por *Jack*. *Tyler* não pode ser baleado ou morto. Sabendo disso, *Jack* tem uma ideia: o suicídio.

É possível entender que *Jack* quer se matar, e isso o compele, talvez, a enfiar a arma na própria boca e puxar o gatilho. Após o disparo, *Tyler*, que parece ter sido atingido paralelamente, desaba e esvanece, no entanto, *Jack* continua vivo. *Marla* aparece, sendo contida por alguns capangas de *Tyler*, e tem, inicialmente, uma postura agressiva com *Jack*. Mas quando vê, assustada, o ferimento no rosto dele, sua raiva desaparece e dá lugar à ternura. *Jack* diz para seus capangas que os deixem a sós, e então os dois dão as mãos. Nesse momento, iniciam-se as explosões e a queda dos edifícios, vistos através da janela. *Jack* e *Marla* contemplam a paisagem caótica.

4.5.2. Discurso verbal – Análise dos diálogos.

TYLER: Três minutos. É isso aí.

TYLER: O começo. Chegou a hora.

Tyler refere-se ao começo da nova era que ele idealiza para o mundo. Seria uma situação de anarquia ou simplesmente a explosão de alguns prédios de empresas de cartão de crédito. Porém também é o começo do filme, pois a primeira sequência do filme é exatamente um Flashback desse momento. Também podemos dizer que será um novo começo para a vida de *Jack*, desta vez sem *Tyler*. É interessante, nesse ponto, que é *Tyler* quem o diz, o que pode ser encarado como uma “premonição”, ou simplesmente uma fala interior de *Jack* personalizada por *Tyler*.

JACK: (OFF) Acho que foi aqui que eu entrei em cena.

Jack fala exatamente no Flashback, onde o filme começa. Onde o conhecemos pela primeira vez.

TYLER: Você tem alguma observação?

É interessante que *Tyler* pergunte isso, pois ele foi o protagonista, o pensante, o líder. E nesse momento ele pergunta se *Jack* tem algo a observar.

JACK: (fala em vogais, ele não consegue falar, pois tem uma arma na boca.)

TYLER: Como é?

JACK: Não consigo pensar em nada.

TYLER: Humor retardado.

TYLER: Está ficando excitante agora. Dois e meio.

TYLER: Pense em tudo que alcançamos.

A este ponto, a jornada pessoal de *Jack* ao lado de *Tyler* está chegando ao fim. E *Jack* realmente conseguiu coisas que não alcançaria sem *Tyler*.

TYLER: Através destas janelas vamos presenciar o colapso da história financeira. Um passo mais próximo do equilíbrio econômico.

A explosão dos prédios significa isso para *Tyler*, mas também simboliza para *Jack* o colapso do passado. Ele nunca mais será quem fora. Seu lado consumista, o cidadão acomodado que serve como uma parte do sistema, será destruído. Essa relação entre os tais prédios de empresas de cartão de crédito, e sua vida como um seguidor desse sistema, é também sua relação com o “lado *Tyler*”. O lado que irá destruir todo esse passado e que encaminhou *Jack* até ali.

JACK: Por que ela está aqui?

TYLER: Arranjando os últimos detalhes.

JACK: Eu lhe imploro, por favor, não faça isso.

TYLER: Eu não estou fazendo nada. Nós estamos fazendo. É isso que queremos.

JACK: Não, eu não quero isso.

TYLER: Certo, só que “eu” não significa nada. Temos que esquecer sobre você.

O caráter duplo da personalidade de *Jack* o leva a esse conflito. *Tyler* quer tomar uma posição de controle. No caso, a fala “eu não significa nada” reflete a ideia de que *Jack* não é uma pessoa, e sim duas. *Jack* tem que se esquecer, é isso que quer *Tyler*. Num sentido mais superficial, *Tyler* quer ser o protagonista da mente em questão.

JACK: Você é uma voz na minha cabeça.

TYLER: E você na minha.

JACK: Você é uma alucinação. Por que eu não consigo me livrar de você?

Jack denota uma lucidez nessa fala que até então não havia encontrado dentro de si. É a primeira vez que ele usa o termo “alucinação”, e isso diz muito sobre sua situação mental no momento.

TYLER: Você precisa de mim.

JACK: Não, não preciso mais.

Jack precisou de *Tyler* para dar sentido à sua vida, chegou o momento em que a “alucinação” não é mais necessária. O protagonista já passou pela jornada.

TYLER: Você me criou, eu não criei um perdedor para me sentir melhor. Assuma alguma responsabilidade.

Os papéis se invertem, a fala é paradoxal. Seria *Tyler* um “perdedor”? Ou ele está sendo irônico? *Tyler*, a criação, falando sobre criar. Diz-se também sobre responsabilidade, até que ponto *Jack* é responsável pelo seu próprio desequilíbrio? Será que *Tyler* é o verdadeiro responsável?

JACK: Eu assumo. Sou o responsável e eu aceito isso. Então, por favor, eu te imploro. Acabe com isso!

TYLER: Já nos decepcionei alguma vez?

TYLER: O quanto você alcançou graças a mim?!

TYLER: Nós vamos nos dar bem. E como sempre vou te carregar, você reclamando, e no final me agradecendo.

JACK: *Tyler, Tyler...* Eu sou grato por tudo que fez por mim. Mas isso é demais, eu não quero isto aqui.

Jack admite que é grato pelos feitos de *Tyler*, é a primeira vez no filme em que ele agradece a *Tyler* por tê-lo levado a essa experiência. Ele está sofrendo, admite para si mesmo que aquela situação mental de alucinação o levou para uma evolução pessoal, mas não quer mais aquilo.

TYLER: O que quer? Seu emprego de merda de volta? A porra do seu apartamento? Foda-se! Não vou fazer.

Aquilo que *Jack* conquistou não depende de bens de consumo, status social, ou atividade laboral, ele foi além dessas determinações, dessa identidade. E agora não há como voltar atrás.

JACK: Isto não pode estar acontecendo.

TYLER: É tarde demais, cale-se! Mais 60 segundos.

JACK: Eu consigo resolver, isto não é real. Você não é real. A arma... a arma nem está na sua mão. A arma está na minha mão.

É uma conclusão, é real. *Tyler* não existe. A arma não está em sua mão, ou seja, ele não tem poder, ele não controla mais a situação.

TYLER: Bom pra você, não muda nada.

TYLER: Por que quer colocar uma arma na própria cabeça?

JACK: Não na minha cabeça, *Tyler*. Nossa cabeça.

TYLER: Interessante.

TYLER: E o que pensa atingir com isso, Ikea Boy?

TYLER: Ei, é você e eu.

TYLER: Amigos?

JACK: *Tyler*, quero que me escute bem.

TYLER: Certo.

JACK: Meus olhos estão abertos.

Depois desta fala, *Jack* enfia a arma na boca e dispara um tiro. Os olhos abertos significam a lucidez que *Jack* achou em si. Para vencer *Tyler* ele tinha que matar o *Jack*. *Tyler* não era o inimigo, ele só não sabia disso. Ele era inimigo de si mesmo. Quando alcança esse nível de consciência, e se dispõe a matar *Jack*, que simboliza o acomodado, o doente, o frágil, e tudo o que ele representa, ocorre a libertação final. Ele dá o tiro em *Tyler*, que se vai.

4.5.3. O Duplo

Esta sequência trata de um conflito psicológico brutal entre o protagonista *Jack* e a figura imaginária que o acompanha, *Tyler*. É onde podemos ver com clareza alguns dos aspectos que envolvem essa relação. Segundo Jung, “ (...) entre todos os opostos há uma relação tão estreita que não se pode fazer uma colocação ou mesmo pensar nela, sem a correspondente negação, assim (...) se aplica o princípio de que *les extremes se touchent* [os extremos se tocam].” (JUNG, 1971, p.146). A simbologia que envolve a cena, e por onde Jung discorre, sugere a união entre os opostos. A imagem que se tem de coisas opostas, geralmente transmite uma ideia de separação, e no caso do afastamento entre os dois personagens, ocorre uma união entre dois aspectos opostos de um único indivíduo.

A sequência analisada contém sinais que focam o enfrentamento e a semelhança entre os dois personagens. Quando *Jack* dá o tiro em si mesmo, ele está de pé, olhando nos olhos de *Tyler*. *Jack* se levanta antes de atirar, e *Tyler* lhe dá sua atenção nas últimas palavras que iria proferir. No momento final eles são iguais. Eles são um.

4.5.4. Sociedade de consumo

Para analisarmos esse tema de modo a relacionarmos com a cena em questão, é preciso observar algumas referências: o ambiente, o contexto e a ação.

No que se refere ao contexto, o “Clube da Luta” se tornou o “Projeto Destruição”. Antes era um grupo de pessoas que lutavam fisicamente entre si, em porões e estacionamentos pelos Estados Unidos. Passou a ser um grupo que empenha atividades de vandalismo, e conserva um caráter anárquico terrorista. O plano arquitetado por *Tyler*, e que se encerra nessa sequência, é o de explodir prédios de companhias de cartão de crédito. Os explosivos utilizados nessa ação são fabricados com gordura humana, metáfora do poder destrutivo dos “excessos” da sociedade de consumo.

No que se refere à ação, os dois personagens, que na realidade são um só, discutem sobre valores morais e sobre o destino dessa relação dupla, enquanto esperam a explosão dos prédios de companhias de cartão de crédito. E *Jack* atira em si mesmo para matar *Tyler*.

No que se refere ao ambiente, *Jack* e *Tyler* estão posicionados no topo de um prédio, tendo uma vista ampla do evento em que serão destruídos os outros edifícios.

4.5.5. Elementos visuais

A cena se passa num ambiente escuro. A direção de arte preocupa em deixar o espaço simplista em evidência, uma metáfora do “vazio” onde a atenção se volta para os dois personagens. É uma cena em que o aspecto psicológico não só suplanta o visual, mas é desenhado de maneira a unir essas

duas formas vivas, garantindo a fluidez imagética e verbal e, nessa simbiose, agregar o sentido que há no conflito mental e ambientar o aspecto do pensamento obscuro.

4.5.6. Análise conceitual

O tema “Sociedade de Consumo” é colocado em pauta pela narrativa desenvolvida no filme como um todo. Não só pelo contexto sócio cultural em que o filme se baseia, nem pela reflexão em que se despertam críticas ao movimento consumista atual, mas também no sentido metafórico criado. Segundo Jean Baudrillard, “A concentração monopolista industrial, ao abolir as diferenças reais entre os homens, ao tornar homogêneos as pessoas e os produtos, é que inaugura simultaneamente o reino da diferenciação.” (BAUDRILLARD, 2003, p.89). É a alegoria onde o *Jack*, o ser passivo, é um subproduto da sociedade alienada e criadora de lógicas fundamentadas no consumo excessivo. E esse personagem, que vive, ao passar do filme, nessas condições culturais, manifesta um quadro mental alucinado que o coloca em conflito consigo mesmo, e com o padrão social em contexto. “As diferenças reais que marcavam as pessoas transformavam-nas em seres contraditórios. As diferenças <<personalizantes>> deixam de opor os indivíduos uns aos outros...” (BAUDRILLARD, 2003, p.88). Na metáfora aqui existente, a criação mental de *Jack*, personificada em *Tyler*, serve como um agente interno que coloca seu criador em uma situação de marginalidade perante a lógica da massificação social, e segue o libertando dessas condições aprisionadoras, para deixá-lo, ao final do filme, com “os olhos abertos”. De maneira mais clara e objetiva, pode se dizer que a experiência da alucinação, despertou o personagem para a realidade que envolve o seu íntimo e

seu exterior, e fez com que ele enxergasse o espectro de vida, apego, e aprisionamento mental e social onde ele estava fortemente inserido.



Figura 14: *Tyler* aguarda a explosão dos prédios.



Figura 15: *Tyler* é confrontado.



Figura 16: *Jack* prestes a atirar em si.



Figura 17: *Jack* e *Marla* no momento final.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O filme “O Clube Da Luta” aborda uma série de elementos que constituem a realidade humana atual em uma sociedade, no caso, idealizada pelo autor, e na qual se baseou o filme. Evidencia a questão da violência, da competitividade, da solidão nessa sociedade. De todos esses elementos observados, destaquei o consumismo, e as rupturas psicológicas determinadas pelo autor no personagem principal, bem como a construção e, ainda, a desconstrução desse herói, que é vítima da violência ao mesmo tempo em que produz a violência. Pois ao destacar essas questões é possível lançar um olhar

sobre a inevitável transformação do sujeito, e sua oscilação entre herói e anti-herói, na vivência das pressões de seu universo social. Ao construir seu duplo, procura, com todas as forças, sobreviver ao assédio moral que a sociedade lhe impõe.

6. REFERÊNCIAS

No desenvolvimento do TCC foram utilizadas referências bibliográficas para cada um dos temas analisados.

Pesquisa Bibliográfica:

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa / Portugal: EDIÇÕES 70, Lda., 2003

BAUMAN, Zygmunt. **Vida Para Consumo, A Transformação das Pessoas Em Mercadoria**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editora, 2008

BRITO, Zuleide Noleto. **A Sociedade e a Produção da Loucura**, 2011.

Disponível em:

<<http://ulbra-to.br/encena/2011/07/17/A-Sociedade-e-Producao-da-Loucura>>.

Acesso em: 7. Ago 2015.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

DÁGORD, Marta Regina de Leão; BARBOSA, Marcos Rafael de Oliveira;

HASAN, Rukaya; NEVES, Rafael Cavaleiro. **O Duplo como Fenômeno**

Psíquico, 2013. Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1415-47142013000300012&script=sci_arttext> Acesso em: 24. Set 2015.

FOUCAULT, Michel. **A História da Loucura na Idade Clássica**. São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 1978

JUNG, Carl Gustav. **Símbolos da transformação**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1973.

JUNG, Carl Gustav. **Fundamentos da psicologia analítica**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1981.

JUNG, Carl Gustav. **Civilização em transição**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1974.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1971.

JUNG, Carl Gustav. **A natureza da psique**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1971.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**.

MINERBO, Marion. **O Clube da Luta: Narcisismo, Identificação e psicologia das Massas**, 2006. No Jornal de Psicanálise. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-58352006000100009&script=sci_arttext> Acesso em: 11. Ago 2015.

OLIVEIRA, Willian Vaz de. **A fabricação da Loucura: Contracultura e Antipsiquiatria**, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702011000100009>. Acesso em 11. Ago 2015

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes, conceito e metodologia(s)**, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 12. Ago 2015.

RANK, Otto. **O Duplo - Um estudo psicanalítico**. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.